érudit
www.erudit.org

« Médias, pouvoir et isolement : entretien avec Felix Stephan Huber »

Maïté Vissault

ETC, n° 51, 2000, p. 24-28.

Pour citer ce document, utiliser l'information suivante :

http://id.erudit.org/iderudit/35744ac

Note : les règles d'écriture des références bibliographiques peuvent varier selon les différents domaines du savoir.

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter à l'URI https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche. *Érudit* offre des services d'édition numérique de documents scientifiques depuis 1998.

Pour communiquer avec les responsables d'Érudit : info@erudit.org

Document téléchargé le 16 novembre 2015 08:57

Berlin

MÉDIAS, POUVOIR ET ISOLEMENT

Entretien avec Felix Stephan Huber
(www.dom.de/fshuber) réalisé le 19 02 2000 à Berlin

Né à Zürich en 1957, Felix Stephan Huber est arrivé à l'aventure artistique par les voies de la technique, en poursuivant des études d'ingénieur. Il débute ainsi dans le milieu des années 80 par un travail basé sur la photographie qu'il utilise pour construire des architectures multiples, sortes de trous noirs de la mémoire par excès de matière, où les motifs se déploient dans l'espace et obstruent son appréhension totale. Puis, avec des projets nomades réalisés à distance, par fax ou Internet[1], la confrontation se précise entre différents espaces et acteurs. Chaque pièce est dès lors un seuil sur lequel les corps sont en partance pour d'autres vecteurs spatio-temporels indéfinis et infinis. Le « monde » façonné par Huber est fait de voyages ou de modes d'emploi expérimentaux qui promettent interaction et confrontation, entre le virtuel et le réel, sans jamais faire abstraction de l'espace physique, qui lui offre sa réalité. Felix Stephan Huber vit à Berlin.

Maïté Vissault : *Ce qui me frappe dans l'ensemble de votre travail, c'est la place centrale accordée à l'expérimentation à l'aide des technologies. Vous avez ainsi débuté avec la photo démontée, découpée, multipliée, dessinée, collée, architecturée, puis il y eut le premier voyage, sous la forme de lits photographiés – d'un arrêt sur image pourrait-on dire –, entassés en situation spatiale[2] ; par la suite vinrent les premiers travaux qui furent le résultat d'un usage exclusif des télécommunications.*

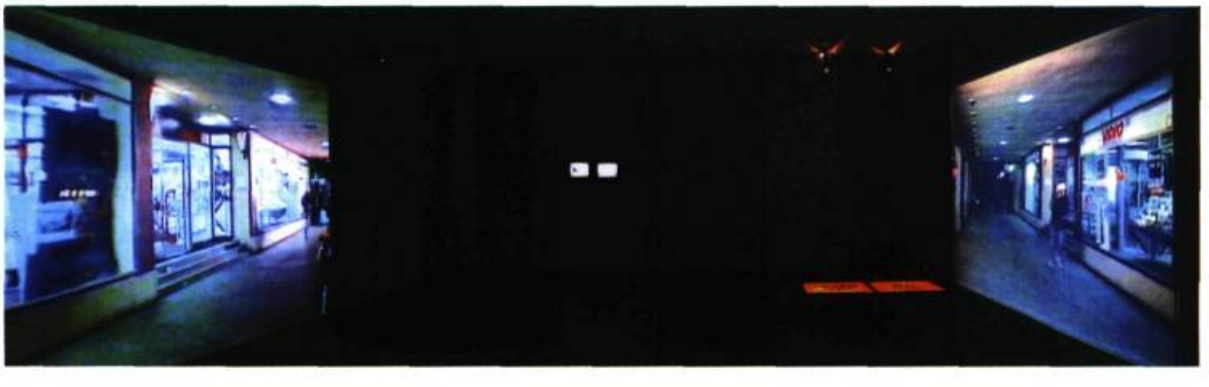
Felix Stephan Huber : Oui, il ne restait alors plus grand chose d'une œuvre proprement dite. Cette histoire avec Internet débuta par un projet de fax réalisé lors d'un voyage en Roumanie avec Philip Pocock[3], en 1993. En vérité, ce fut un hasard qui permit que cela eût lieu. Nous avions déjà planifié le voyage en Roumanie, lorsque l'on m'approcha pour une exposition de 48 heures – un Week-end entier – dans un hôtel de Düsseldorf, avec beaucoup d'autres participants. Je fis alors la proposition de rejoindre un hôtel au cours du voyage et de faxer au moment opportun textes et photos dans la chambre d'hôtel à Düsseldorf, où on avait disposé un télécopieur Tout a été fait avec un carnet de route et une caméra digitale, et c'est arrivé en paquet[4]. Nous avons aussi continuellement envoyé des télécopies à l'*Electronic Cafe* à la biennale de Venise, car la devise – le voyage, les artistes en chemin – était appropriée. C'était un travail très journalistique. La qualité était très mauvaise, car il n'y avait pas vraiment de ligne en opération en Roumanie. C'était difficile de trouver une ligne internationale, la plupart étant simplement nationales. Nous durent ainsi, une fois, aller directement chez Alcatel.

M. V. : *Que vous a apporté cette expérience, sur le plan artistique ?*

F. S. H. : Ce qui nous a le plus intéressé, ce fut la forme journalistique de l'urgence. Lorsque l'on transmet directement dans un espace, cela donne une toute autre présence. On ne peut pas accumuler l'information, puis la retravailler et, à la fin, réaliser un livre mais, au contraire, on est en plein dedans; on écrit à ce sujet, on fait des photos et on transmet immédiatement. Ce côté direct nous a fortement intéressés et, quand ce fut accessible, pour aller encore plus vite, nous avons utilisé Internet.

M. V. : *Avec Internet, d'autres perspectives de communication, plus rompues et plus irréelles, s'ouvraient à vous, puisqu'il était possible de disposer immédiatement d'une réponse ou simplement d'un retour. Comment cela a-t-il agi dans votre espace de réalisation ?*

F. S. H. : La réaction du « public » tendit fortement vers le réalisme d'un *Soap Opera* à la télé, où la réalité est enregistrée et jouée. Ces gens sont payés et



Felix Stephan Huber, *V-World*, 1999. Galerie für zeitgenössische Kunst, Leipzig.

Felix Stephan Huber, *V-World*, 1999, Galerie für zeitgenössische Kunst, Leipzig.

recherchés pour participer aux *Soap Opera*, et cela influence sur ce qui se passe. Ça a directement à voir avec le fait qu'il y ait un public. Avec le réseau, c'est la même chose; on se concentre plus intensément sur soi-même, tout en se voyant de l'extérieur, et on se reflète. Tout comme lorsque l'on se photographie ou s'enregistre, on se comporte différemment, on devient soi-même acteur. On produit une image de soi tout en pensant toujours au public. C'est une rétroaction qui s'amplifie actuellement avec Internet et sa capacité de rendre possible le *Live*. Le privé peut ainsi agir très publiquement. Nous l'avons remarqué fortement lors du voyage : nous avions le sentiment que nous pouvions voir le public.

M. V. : *Finalement, lors de ces « voyages multimédias », ce qui m'a frappé, c'est la présence importante de l'élément naturel. Tout particulièrement, peut-être, lorsque vous l'avez réinterprété par l'image et le récit, comme si le paysage et la nature se trouvaient sous la loupe de l'histoire de l'art.*

F. S. H. : Il y eut deux voyages Internet. Dans le deuxième *Tropic of Cancer*, nous avons entrepris de faire référence à l'art. Nous avons ainsi presque tout naturellement débuté par les performances des années soixante-dix, parce qu'elles s'occupèrent beaucoup d'arpenter l'espace et de tester les diverses configurations du corps dans son environnement. Nous avons recommencé à ce niveau là, parce qu'il s'agissait d'une nouvelle perspective, nous les avons ainsi placées en relation avec l'espace virtuel. Nous avons aussi effectué des parallèles avec la ruée vers l'or au Canada, où tout le monde courait après cet or, comme après Internet. Le réseau ouvre soudainement de nouveaux horizons et tout le monde s'y engouffre; la ruée fut sensiblement la même au début. La ruée vers l'or fut quelque chose de géographique; en fait, le dernier mouvement d'occupation d'une terre inconnue, le dernier territoire géographique à avoir été sondé. Après ça c'était fini, entre temps tout est devenu touristique, c'est à dire qu'il n'y a plus rien de nouveau. Nous avons confronté cela avec le nouveau début du réseau, quand soudainement un nouvel espace virtuel s'est ouvert, où tous pénètrent, où il n'y a là aussi quasiment plus de frontières. Ainsi avons-nous confronté en quelque sorte deux espaces géographiques. Bien entendu aussi à travers l'isolement, celui de la forêt du Canada, où il n'y a rien – c'est le dernier lieu romantique, où l'on peut se retrouver presque seul – et à travers la solitude, assis devant son écran. Nous avons évidemment essayé de ne pas trop insérer de théories dans le projet, afin de construire tout cela comme on construit une histoire, comme un voyage test. Nous regardions ce qui pouvait en sortir, mais les supports théoriques étaient déjà placés : nous étions en voyage avec un médium virtuel et observions ce qui se passait.

M. V. : *Quelle position avez-vous adoptée vis-à-vis de cette nature que vous arpentiez ?*

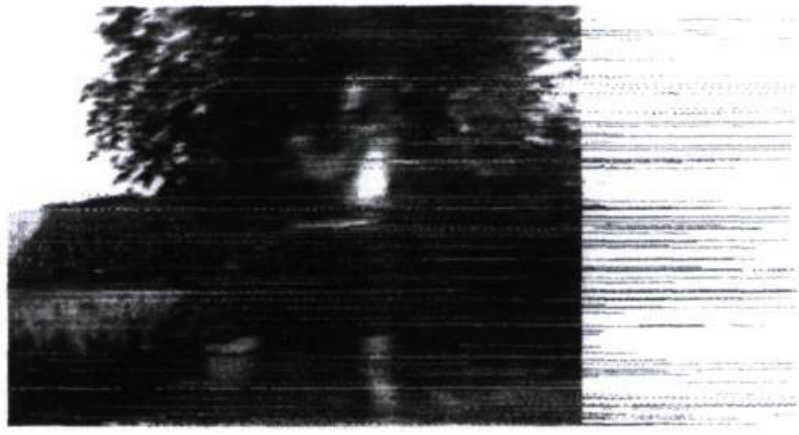
F. S. H. : La nature est pour moi une scène. J'ai grandi en ville. La nature est plutôt comme un espace sur-réglementé. Contrairement à l'espace urbain, il est possible de la ramener à des références intérieures. Elle peut être fortement « psychologisée ». On peut l'utiliser pour soi, comme métaphore – peut-être.

M. V. : *De la ville ?*

F. S. H. : Pendant mon voyage en Amérique, j'ai essayé d'enregistrer des images de lieux où nature et urbanité se rencontrent. De documenter cela avec des photos. Un peu sur les traces de Robert Smithson; je voulais voir de quoi ça avait l'air maintenant, car depuis ce temps, il y a eu beaucoup de changements, de pollutions. Sur les cartes que j'utilisais, il y avait des surfaces blanches représentant le rien. J'ai recherché ces surfaces blanches et je suis

TIME LINES, TOURIST BUBBLES AND TRANSMISSION ERRORS

TIME LINES
Zeit: Reisebeginn, 1 Juni 1993; erste Übermittlung zum 'Container', 15 Juni; Ende der Reise, ca. Mitte Juli.
Projektbeschreibung: Wir werden ein bis zwei Monate am südöstlichen Rand von Europa unterwegs sein. Eine Reise durch Ungarn und Bulgarien nach Rumänien, endend am Schwarzen Meer (wie die meisten Road Movies—am Strand).



Während der Reise faxen wir laufend unsere Tagebucheintragungen, Fotos, gesammelten Bilder und Texte zum Electronic Café im Casino Container in der Biennale Venedig, einem kulturellen Kommunikationsschnittpunkt eines globalen Computernetzwerkes.

Nun ist die Infrastruktur der Länder, in die wir reisen, noch sehr lückenhaft. ISDN Linien oder ähnliche Telekommunikationsnetze sind kaum vorhanden. Trotzdem können wir durch die Verwendung der relativ einfachen Fax-Technik, einem tragbaren Computer und einer digitalen Kamera eine beinahe Live Situation herstellen. Der Computer mit Fax-Modem wird an eine beliebige Telefonsteckdose angeschlossen. Die Verbindung zum 'Container' ist geöffnet.

Eine Fortsetzungsgeschichte in Texten und Bildern wird im 'Container' ankommen und auf drei Ebenen (Time Lines) zu einer 'Fax-Collage' zusammengestellt.

Felix Stephan Huber, *Wildlife Management (New Jersey)*, 1994.

tombé sur ces zones assainies et reverdies, appelées *Wildlife management Areas* (New Jersey). J'en ai fait une série de travaux portant ce nom de code. J'ai trouvé l'expression très intéressante; cette idée que l'on puisse gérer (*manage*) la nature.[...]
Maintenant la ville s'est sûrement encore plus étendue. Je travaille toujours volontiers avec des situations de transition, lorsque justement quelque chose disparaît et que quelque chose de nouveau apparaît.

M. V. : *Qu'est ce qui vous attire tant dans la perspective du Land art ?*

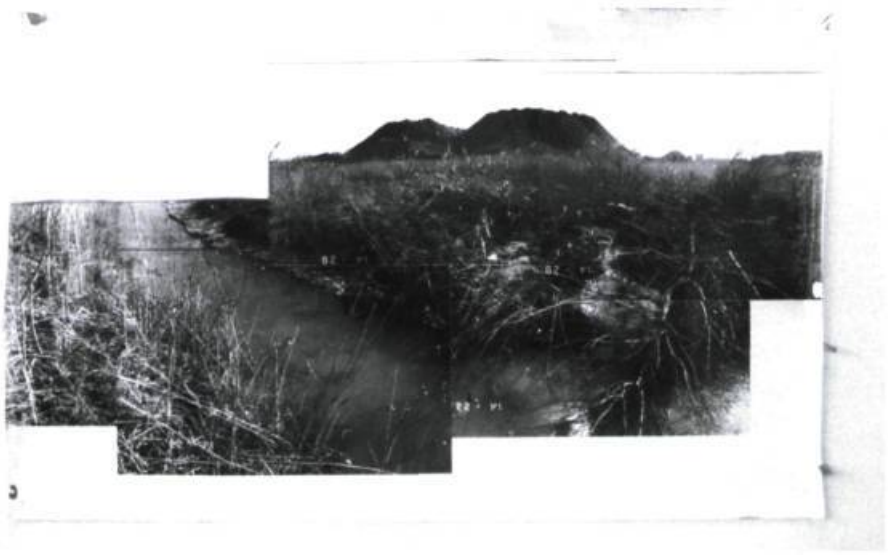
F. S. H. : C'est le lien autobiographique. On se situe bien loin de tout produit. L'extrême serait d'avoir besoin de mode d'emploi pour savoir ou l'on doit aller : il faudrait ne faire aucune photo, afin que les gens aillent voir par eux-mêmes. Il s'agit de présence dans l'espace. Ce sont pour moi des actions, de petites performances.

M. V. : *Avez-vous l'impression quelques fois que l'espace vous domine ?*

F. S. H. : Non, car il s'agit rarement de ces espaces dominés, il n'y a sur ces espaces aucune prétention. Lorsqu'on est là, on a un grand sentiment de liberté. L'espace n'est pas occupé, il est là en soi. Il y a là dedans une certaine mélancolie, l'espace est seul là. C'est en partie dangereux, inquiétant, mais d'un autre côté, ce n'est pas contrôlé. Il y a une ambivalence entre liberté et danger, et c'est ce qui me plaît. Il n'y a plus beaucoup de lieux où l'on puisse vivre une telle aventure, et qui soient en même temps des lieux non-définis. Il ne s'agit pas d'une aventure de type social comme dans les villes, mais d'une aventure, sous une forme romantique, avec les alentours, le paysage, l'espace...

M. V. : *Les nouvelles technologies comme Internet peuvent-elles vraiment rendre compte de telles expériences ?* Equator, *par exemple, ne s'enfonce-t-il pas dans trop de dimensions parallèles ?*

F. S. H. : Ce projet devait beaucoup au hasard, pour ainsi dire une fuite d'images, on ne s'y retrouvait



Felix Stephan Huber, *Wildlife Management (New Jersey)*, 1994.

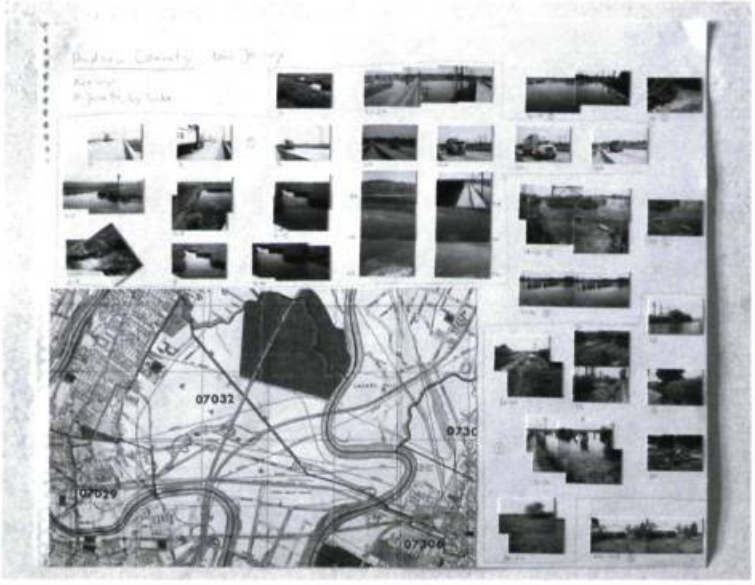
plus, lorsqu'on avait perdu son mot-clef. Les visiteurs ne comprenaient pas exactement ce qui se passait, car ils ne pouvaient voir qu'il y avait des *storyline* et où ils se situaient. Ils ne pouvaient voir que les mots-clefs. La machine rassemblait arbitrairement les données d'après un processus de hasard. Je me suis retiré; ce qui était important pour moi, c'était de disposer d'un contenu et non d'une banque de données. Il y avait près de 1000 photos à l'intérieur. C'était cependant intéressant de constater que tant de gens avaient développé leur propre histoire. Il y avait des choses passionnantes, que l'on ne pouvait voir.

M. V. : *Ce projet prit place dans le cadre de la Documenta X. Pourtant ces projets Internet, par leur complexité, n'étaient d'ailleurs guère accessibles au public habituel d'une exposition, pratiquement comme aux internautes. Il y avait là une véritable inadéquation !*

F. S. H. : Internet est en premier lieu un médium privé. Je travaille d'ailleurs volontiers dans l'espace physique. À l'avenir, le lien avec cet espace physique va plutôt se renforcer et je pense qu'en art, on va de plus en plus mettre en scène cet espace, du fait de l'existence de cet autre espace. On met toujours en scène lorsque l'on investit un lieu, simplement pour utiliser cette physicalité, cet espace dans lequel on se déplace. On exploite ainsi sa force et avec l'écran, on fait quelque chose d'autre de l'ordre du catalogue. De ce fait, la présence est réévaluée. L'implication physique du corps va être d'autant plus renforcée, comparée à cet autre, qui se déroule dans le virtuel, polyglotte, orienté sur le visuel. Je pense que réciproquement, tout ceci se conforte. On le remarque lorsque l'on va dans des expositions : il est beaucoup investi, mis en scène. C'est étonnant, et cela a à voir avec cet autre niveau qui plonge dans le virtuel.

M. V. : *Comment cela s'est-il traduit dans votre dernière œuvre ?*

F. S. H. : Mon dernier travail s'appelle *V-World* et se réfère à Video Virtual World. C'est en quelque sorte l'opposé de mes projets avec la nature, c'est une



Felix Stephan Huber, *V-World*, 1999. Galerie für zeitgenössische Kunst, Leipzig.

Felix Stephan Huber, *Black Sea Diary*, 1999.
Extrait du catalogue *Felix Stephan Huber*, Nürnberg, Verlag für moderne Kunst.

pièce urbaine, en premier lieu à Berlin. Pour moi, l'espace urbain est fortement occupé par les médias et j'ai traduit cela pratiquement littéralement : j'ai pris un lieu extrême, c'est à dire un « video-store », où l'on produit de nouveau de l'illusion et, comme l'aurait fait un virus, j'ai fait des enregistrements avec les gens. J'ai monté le tout comme des vidéo-clips, de petits portraits. En parallèle, j'ai aussi réalisé des interviews au sujet de films, la plupart du temps avec deux personnes, filmées par deux caméras au même moment. Puis les films ont été projetés, en vis-à-vis, afin qu'ils discutent entre eux. Les discussions étaient plutôt triviales, comme on peut parler de films dans la vie courante. Il y avait deux niveaux : le premier, en errance, caméra de nuit, un peu comme un documentaire sur le coin où se situait la vidéothèque; le deuxième c'était les interviews. Sur le sol, des zones étaient projetées, où se tenaient, par exemple, *fast, play, change movies, change sound...*, lorsque qu'on y pénétrait, cela produisait l'effet d'un magnétoscope. On pouvait littéralement changer de niveau – interviews ou films – on pouvait soi-même naviguer dans les projections, comme dans un CD-ROM. Tout cela était plutôt interactif.

M. V. : *Votre travail est d'ailleurs de plus en plus préoccupé par le mécanisme des médias.*

F. S. H. : Nous sommes en quelque sorte à l'intérieur, avec ces films interactifs. Pas seulement à cause des films proprement dits, mais aussi à cause de cette histoire de choix multiples, que je traite en partie de façon ironique. L'idée d'une contre-position est pour moi importante : donner à l'observateur la possibilité d'un manipulation minimale. Le principe de réalité virtuelle, accessible par l'apprentissage, va devenir un élément très important de nos vies. C'est peut-être le contraire de mon approche liée au lieu et cela se contredit en partie ou se complète. J'essaie une nouvelle fois de confronter tout cela. En outre, on doit s'habituer très exactement à vivre dans un monde virtuel. Dans ce dernier cas, il s'agit d'une enquête dans un contexte social, où la technique est utilisée avec ironie et jeu. Je ne prends pas ça trop au sérieux.

TRADUCTION : MAÏTÉ VISSAULT

NOTES

[1] Trois projets ont été jusqu'ici réalisés, tous trois en collaboration avec Philipp Pocok : *Black Sea Diary*, 1993, le double projet *Artic Circle*, 1995 et *Tropic of Cancer*, 1996, et celui pour la documenta X, « Equator », auquel ont collaboré Florian Wenz et Udo Noll. Tous ces sites sont visitables en passant par le site de Felix Stephan Huber.

[2] Cette œuvre, intitulée *Provisional*, conçue en 1992, a été pensée selon la dynamique d'un système : au mur, ordonnées, des photographies de lits, le plus souvent défaits, dans lesquels avait dormi l'artiste lors de voyages. Au sol, leur trace schématique venait occuper au maximum l'espace disponible. Une disquette accompagnait ce travail et reprenait le principe de l'installation : l'utilisateur concevait ou reproduisait sa propre chambre à coucher et le programme lui restituait le schéma de l'utilisation maximale de son espace par un maximum de lits. Une traduction en termes sociaux.

[3] Philip Pocock est artiste et professeur à l'école supérieure d'art de Pforzheim.

[4] *Black Sea Diary* a été réalisé pour l'exposition *Hotel 48 Std*, à Düsseldorf, conjointement à *Casino Container*, Aperto, Biennale de Venise, 1993. Un livre a été édité peu après, réunissant l'ensemble des télécopies envoyées à Aperto : Felix Stephan Huber, Philip Pocock, *Black Sea Diary*, Zürich, Édition Patrick Frey, 1993.